

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Хабаровского края

Управление образования Вяземского муниципального района

МБОУ СОШ с. Аван им.М.И.Венюкова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 27EE03B8EF1C87280F508DC7752FADEC
Владелец: ЯРОВЕНКО ЕВГЕНИЙ АНДРЕЕВИЧ
Действителен: с 27.12.2023 до 21.03.2025

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР



Горянская А.О.

Приказ № 102 от «30» 08.2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Яровенко Е.А.

Приказ № 102 от «30» 08.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Мультистудия Успех»
(техническое НАПРАВЛЕНИЕ)
8 класс
Срок реализации: 1 год

Рабочая программа разработана учителем
высшей квалификационной категории
Н.В. Вахрушиной

с. Аван, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (стандарты второго поколения), а также основной образовательной программой начального общего образования. Программа разработана с учетом особенностей первой ступени общего образования, возможностей применения ИКТ не только в учебном процессе, но и в реализации проектной деятельности. Программа учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении, в связи с концепцией «Наша новая школа». В настоящее время школа способствует формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Именно эти качества востребованы обществом в настоящее время.

Главной целью учителя является развитие творческой, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на уроках с применением ИКТ-технологий выработку потребности и умения учиться.

В настоящее время нововведения стали реальностью повседневной жизни современной школы. Основной задачей является решение не «заставлять выучить», а «помочь развиваться». Внедрение ИКТ на всех уроках даёт возможность преподавателям осознать место и роль компьютера в учебном процессе, оценить возможности новых компьютерных технологий как средства обучения.

Одним из важных мотивов учения младших школьников является интерес. Интерес - это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Она состоит из реальных предметных, учебных, творческих действий в принятии решений по преодолению препятствий.

Интерес характеризуется познавательной активностью. Ученик ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса. Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, учитель тем самым повышает познавательную активность. Предметом такой заинтересованности может стать **создание мультипликационного фильма**. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего числа окружающих человека экранов. Она –

элемент "новой грамотности". По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек. Понятие грамотности во всё большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Мультипликация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

Создание мультфильма на уроках - это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности ученика повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал.

Цель курса: развитие творческих способностей ребенка через создание мультфильмов.

Задачи:

- овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.
- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание условий для самостоятельной творческой деятельности;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников, уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

Место программы в учебном плане.

На изучение данной программы в третьем классе выделяется по 34 часа (1 час в неделю) согласно календарному графику на учебный год.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Тема «Создание рисунков»

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

В результате изучения данной темы **учащиеся смогут научиться:**

- ▶ выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- ▶ сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

Тема «Создание мультфильмов и живых картинок»

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации (Перволого 3.0, Лого Миры3.0, Scratch). Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

В результате изучения данной темы **учащиеся смогут научиться:**

- ▶ выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- ▶ сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них
- ▶ изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера. В результате работы над созданием мультфильмов у детей сформируются следующие **универсальные учебные умения и навыки:**

- ▶ умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);
- ▶ участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
- ▶ создание собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий.

Тема «Создание мультфильмов в программе «Конструктор мультфильмов».

В результате с работой в данной программе у учащихся происходит:

- ▶ развитие логического мышления – для того, чтобы создать свой мультфильм, нужно продумать его сюжет, выбрать декорации, героев, расставить их по своим местам, заставить двигаться.
- ▶ развитие воображения – в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки. Все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку.
- ▶ знакомство с технологией создания мультфильмов – мультипликатору предоставляется настоящая студия мультипликации, в которой он сможет смонтировать мультфильм, озвучить его, добавить титры и записать на диск.
- ▶ формирование чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования – параллельно с работой за компьютером учащимся необходимо смоделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.
- ▶ приобщение к творческому процессу и развитие терпения и трудолюбия – на создание простейшего мультфильма уйдет минут 20, но для того, чтобы сделать законченный мультфильм, необходимо много потрудиться.
- ▶ развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

Планируемые результаты:

Личностные: у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; *получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.*

Метапредметные:

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; *получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.*

Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; *получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.*

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; *получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.*

Предметные: обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; *получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.*

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ

8 класс

	Темы занятий.
1.	Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места.
Тема: «Создание мультипликации в программе Scratch»	
2.	Возможности программы для создания интерактивных игр и анимации.
3.	Основные компоненты проекта Scratch: спрайты и скрипты.
4.	Интерфейс программы Scratch.
5.	Панель инструментов Меню программы.
6.	Зеленый флажок. Редактор рисования рисунков.
7.	Сцена.
8.	Добавление новых спрайтов (объектов).
9.	Окно блоков и область скриптов.
10.	Костюмы объекта .
11.	Звуки. Добавим звук.
12.	Переменные.
13.	Описания блоков. Типы блоков.
14.	Работа над созданием проектов - мультфильмов.
15.	Работа над созданием проектов - мультфильмов.
16.	Работа над созданием проектов – мультфильмов.
17.	Работа над созданием проектов - мультфильмов.
18.	Работа над созданием проектов - мультфильмов.
19.	Презентация мультфильмов. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде
Тема: «Создание мультфильмов разных видов»	
20.	Обсуждение и поиск темы для сюжета.
21.	Написание сценария.
22.	Разбивка и отрисовка (схема) сцен.

23.	Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создание каркасов.
24.	Изготовление героев и декораций.
25.	Поэтапная съемка сцен (раскадровка). Отсмотр материала
26.	Монтаж. Создание титров.
27.	Озвучка (запись звука и создание музыкальных файлов)
28.	Финальное сведение.
29.	Работа над созданием проектов - мультфильмов.
30.	Работа над созданием проектов - мультфильмов.
31.	Работа над созданием проектов - мультфильмов.
32.	Работа над созданием проектов - мультфильмов.
33.	Презентация мультфильмов. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде
34.	Презентация мультфильмов. Обсуждение готовых работ, размещение в информационной среде

Список литературы

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для ех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. – 43с.
 2. Агапова И.А., Лучшие модели оригами для детей. – М., 2007 АРТ-класс. – М., 2002
 3. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Анофриков. – Новосибирск, 2008
 4. Горичева В.С. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2004
 5. Довгялло, Н. Техника и материалы в анимационном фильме. // Искусство в школе. №3. – 2007
 6. Джонсон К. Наброски и рисунок. – Мн., 2003
 7. Иткин В.В. Карманная книга мультжюриста. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / В. Иткин. – Новосибирск, 2006
 - Иванов-Вано. Рисованный фильм// <http://risfilm.narod>
 8. Красный Е.Ю. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 2004. - 175 с.
- Интернет - ресурсы
Интернет-сайт http://1htv.com/NeroVision/Nero_Vision_1.html

Интернет-сайт 2D аниматор: книга «Искусство мультипликации»
http://www.lostmarble.ru/help/art_cartoon/
<http://www.college.ru/> – Открытый колледж
<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики